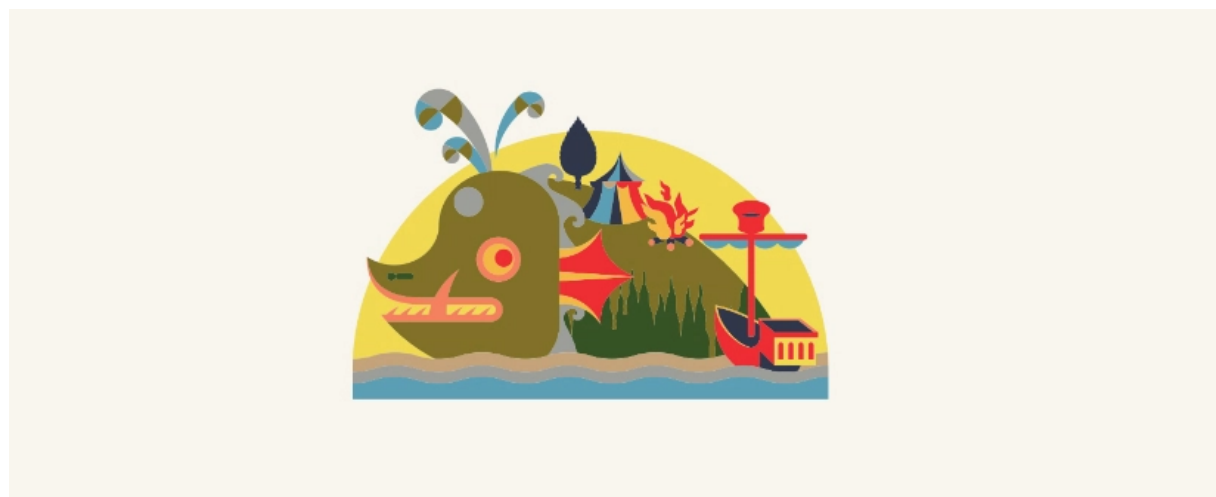




DULUTH

Una roba di fumetti



La nave dei folli | L'elogio alla follia di Taddei e Rocchetti

Come liberarsi di un gruppo di matti che infesta la piazza del paese? Il borgomastro di Saggionia ha un metodo collaudato: prendere una bagnarola, ripararne due buchi su tre e riempirla di tutti quegli abitanti così folli da salirci sopra per attraversare il mondo. E Brandano non può che accettare, visto che in uno dei tanti sonnellini ha sognato che il mondo è tondo come una botte e dato che lui è un matto di professione non si accontenta più di gridare la sua verità per le strade di Saggionia, ma vuole verificare di persona quanto è solida la sua follia.

Si esce matti per un'idea, ma lo si diventa per davvero solo quando si cerca di provarne la verità: così si presenta *La nave dei folli*, il libro illustrato scritto da Marco Taddei e disegnato da Michele Rocchetti, con un'idea di follia antica che sovverte la natura satirica e moraleggiante dei lavori di Brant e Hieronymus Bosch (con cui condivide il titolo), ma anche anni di noiosa auto-narrazione in

cui manager, artisti e altra gente ci hanno ripetuto fino allo sfinimento che la loro idea all'inizio era folle ma poi mica tanto, visto che adesso sono ricchi. La follia di Brandano non è nella sua idea e nemmeno nella spedizione cui è costretto a partecipare per provarne la veridicità. La sua follia sta nel fatto che l'illuminazione che la Terra sia sferica e non piatta non è basata su calcoli matematici, sull'osservazione degli astri, su qualsiasi altro dato scientifico che poteva far sorgere un dubbio legittimo, ma semplicemente nasce da un sogno. L'intuizione onirica di Brandano non ha dati che la sorreggono ed è per questo che la sua nave è davvero colma di folli: esploratori dell'ignoto senza esperienza, scienza e conoscenza dalla loro parte.



Marco Taddei (già sceneggiatore di *Anubi*) plasma il mondo di Brandano attraverso una lingua che si diverte a usare termini desueti e parole inventate, in un miscuglio evocativo che dona atmosfera e sostanza alla storia (e rende anche piacevole la lettura ad alta voce del testo). Lo stesso gioco di rimandi antichi uniti a invenzioni moderne è messo in pratica anche da Michele Rocchetti, che parte dalle miniature medioevali contaminandole di influenze nipponiche, geometrie deperiane e un uso del colore che riesce a unire toni più

naturali a flashate fluorescenti che rendono le sue tavole quasi delle vetrate gotiche illuminate da luci al neon.

La struttura de *La nave dei folli* si srotola invece attraverso quadri singoli che racchiudono ognuno un diverso nemico, una diversa missione, diversi pericoli da affrontare. Ogni quadro è quindi un'avventura a sé e Taddei e Rocchetti tirano fuori il loro meglio da ogni pagina. In quest'epica dell'istante gli autori sembrano suggerirci che le grandi conquiste si fanno senza consapevolezza e solo dopo un lungo cammino di distrazioni, errori e digressioni.



Poco importa quindi se alla fine Brandano e la sua ciurma di sciamannati scoprono che la Terra è effettivamente rotonda, perché non hanno portato a termine l'impresa per dimostrare di avere ragione, ma semplicemente perché gli andava di farlo. E infatti una volta tornati a Saggionia con in mano la prova che la Terra è davvero rotonda, i folli non cominciano a essere considerati normali e non vengono reintrodotti nella società, ma avviene l'esatto opposto: sono i matti a sovvertire l'ordine delle cose e a plasmare la società sulle loro idee balzane, sulle loro intuizioni discutibili, sulla loro voglia continua di far pisolini e organizzare feste.

La nave dei folli

di Marco Taddei e Michele Rocchetti

Orecchio Acerbo, 2016

48 pagg.